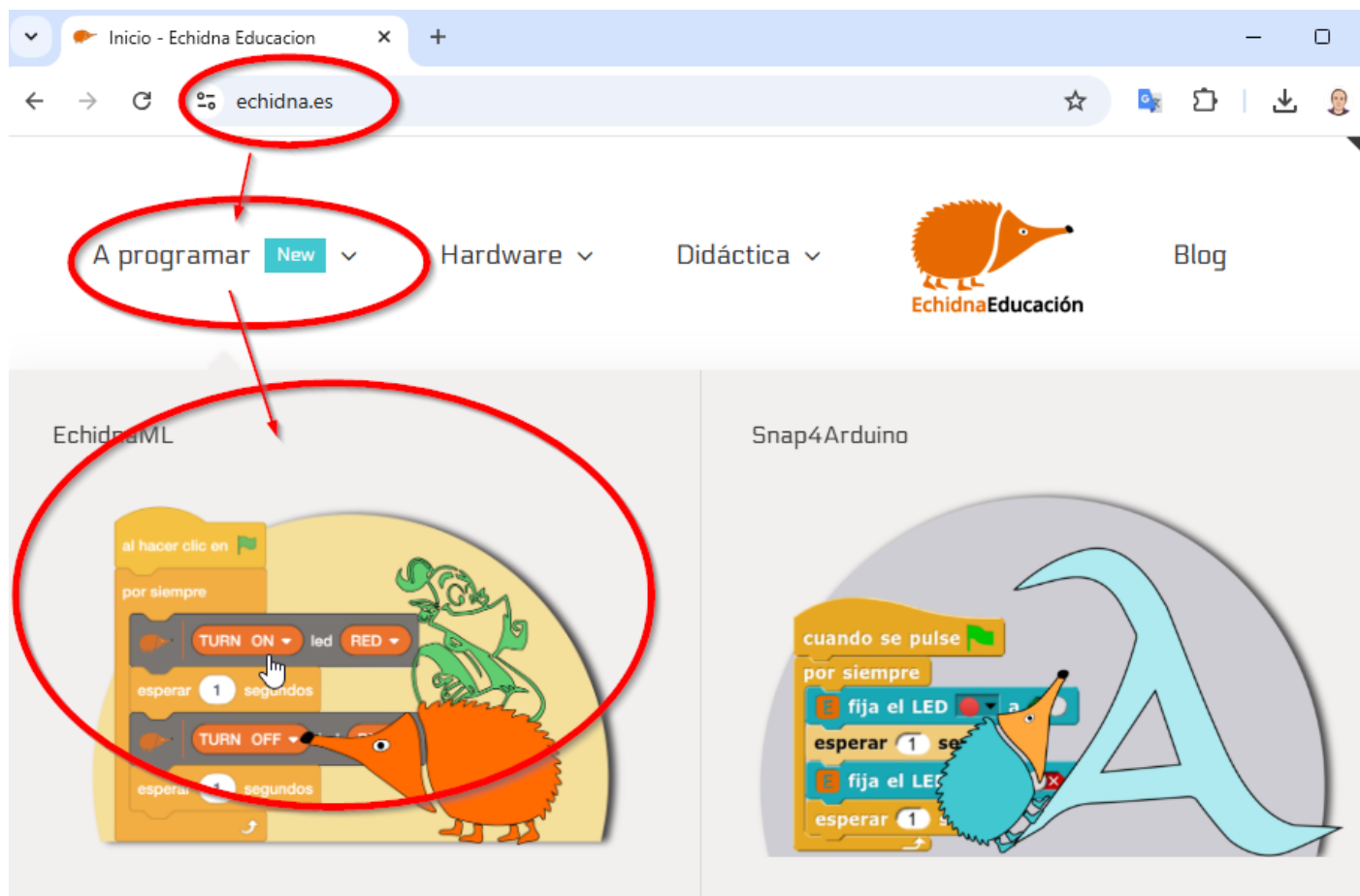


MONTAJE 1 SEMAFORO con EchidnaScratch (recomendado)

Da igual si tienes una Echida Shield que una Echidna Black las dos se programan igual

Instalación del programa

Entramos en **echidna.es** y en A programar nos encontramos el enlace al programa ECHIDNASCRATCH que se descarga y se instala sin problemas en varios SO (Windows, Linux, IO..)



Al ejecutarlo elegimos ECHIDNASCRATCH (dejamos de momento la IA que lo trataremos en un capítulo aparte)

EchidnaML

Bienvenido a EchidnaML
(1.0.9)
EchidnaScratch y LearningML en tu
ordenador

si conectamos nuestra
echidna aparece este
mensaje

 ▼

➔ Salir

Codifica con
EchidnaScratch

Placa Echidna conectada



Programa una aplicación con EchidnaScratch. Puedes usar todos los bloques de Scratch y, además, los bloques especiales para controlar la placa Echidna y los bloques de LearningML para usar los modelos de Inteligencia Artificial contruidos con el editor de Machine Learning.

➔ Abrir EchidnaScratch

Modelos de Machine Learning



Construye modelos de machine learning capaces de reconocer texto, imágenes y ensamblajes numéricos. Además, con EchidnaScratch, puedes programar una aplicación que utilice la IA que has creado. Incluso puedes combinarla para controlar la placa Echidna.

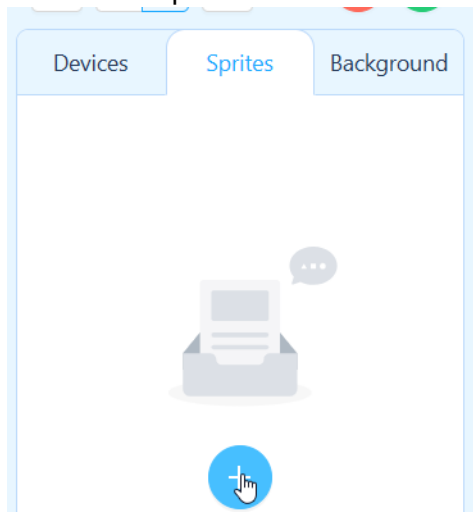
➔ Abrir LearningML

EchidnaML® copyright by [LearningML](#) and [Echidna Educación](#). The source code is licensed [GNU GPL-3](#).

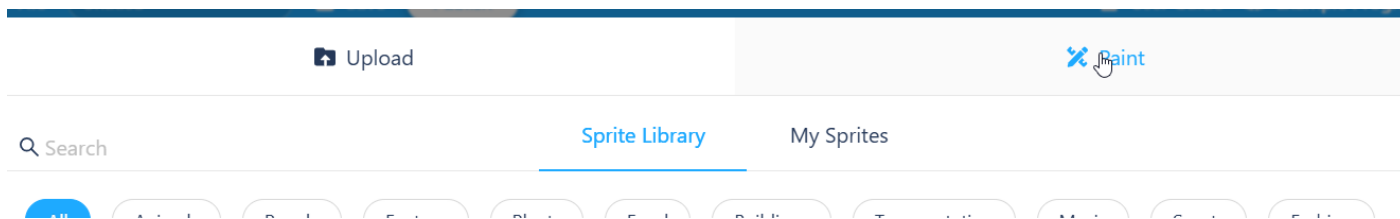
Objeto semáforo



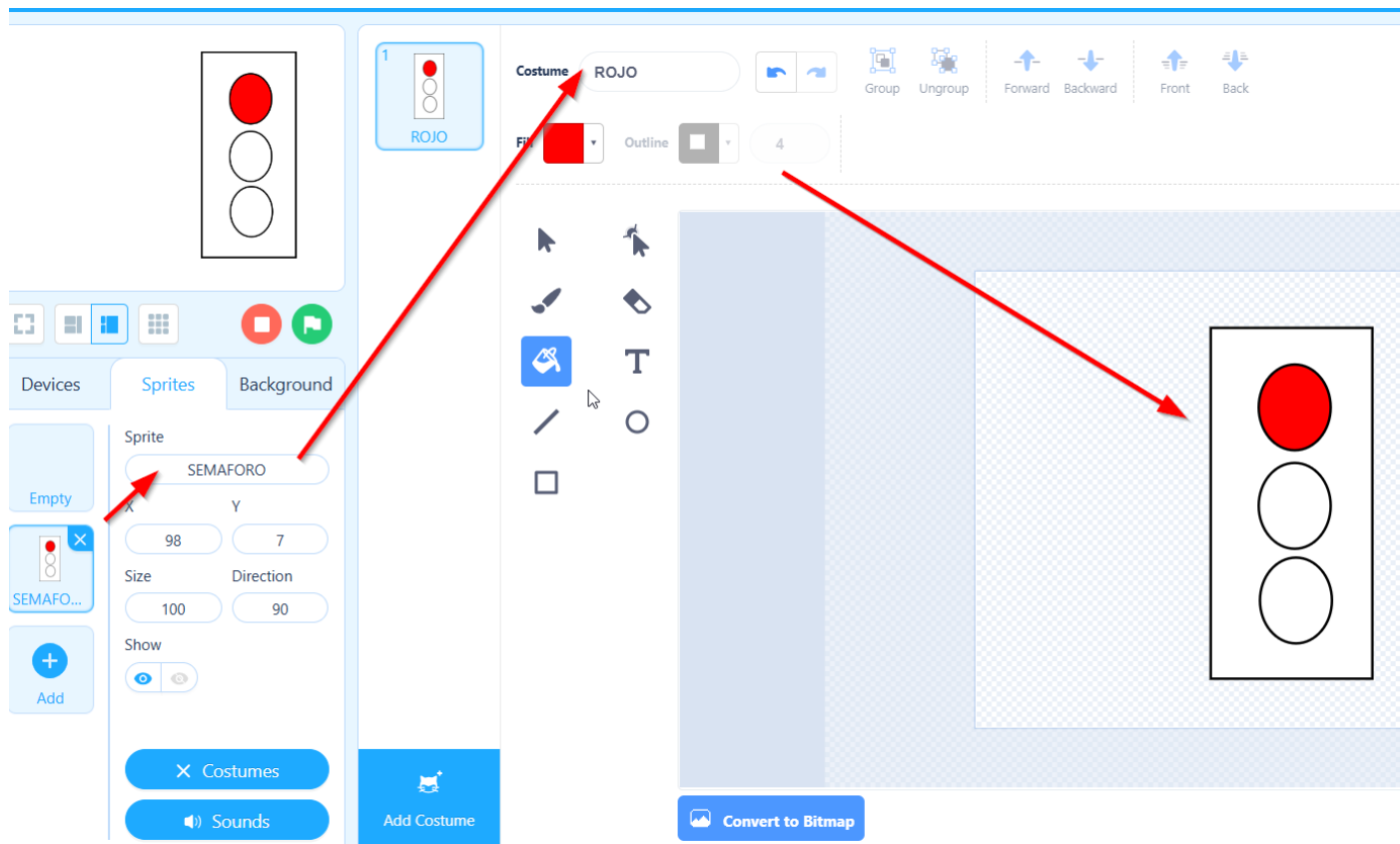
Creamos un objeto semáforo, (exactamente igual que con mBlock) con tres disfraces. Nos vamos a **SPRITE** (quitamos el gato en EchidnaScratch o el oso panda en mBlock) y creamos el nuestro que será un simple semáforo



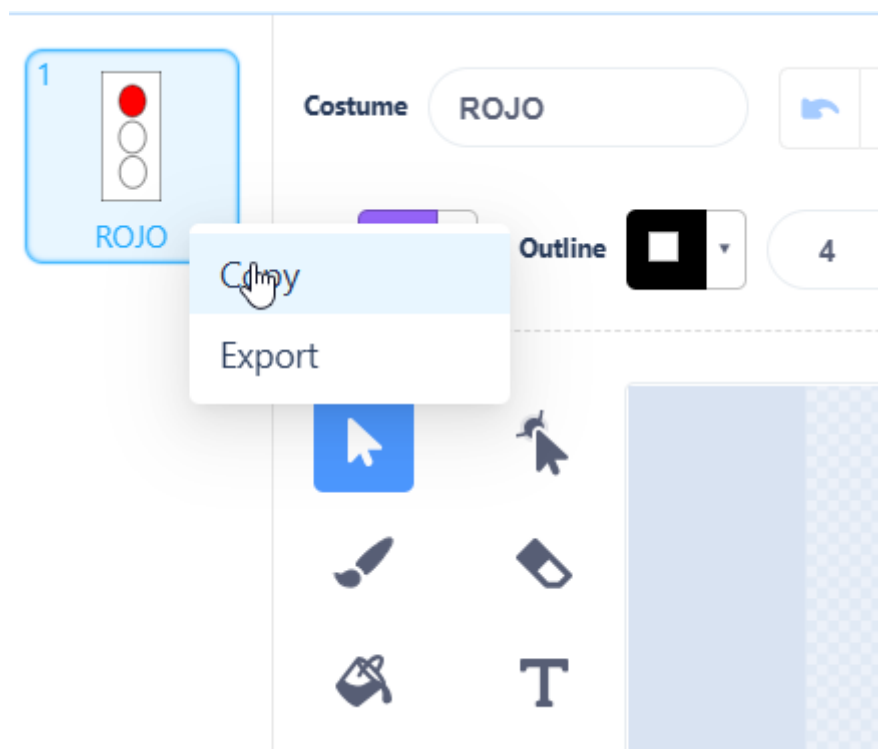
Como no existen semáforos, no pasa nada, creamos uno en **Paint**



Pintamos un semáforo, es muuuuy sencillo, le ponemos el nombre del SPRITE como SEMAFORO y los disfraces **COSTUME** el primero con el nombre ROJO



Vamos duplicando el disfraz y hacemos los correspondientes AMARILLO y VERDE

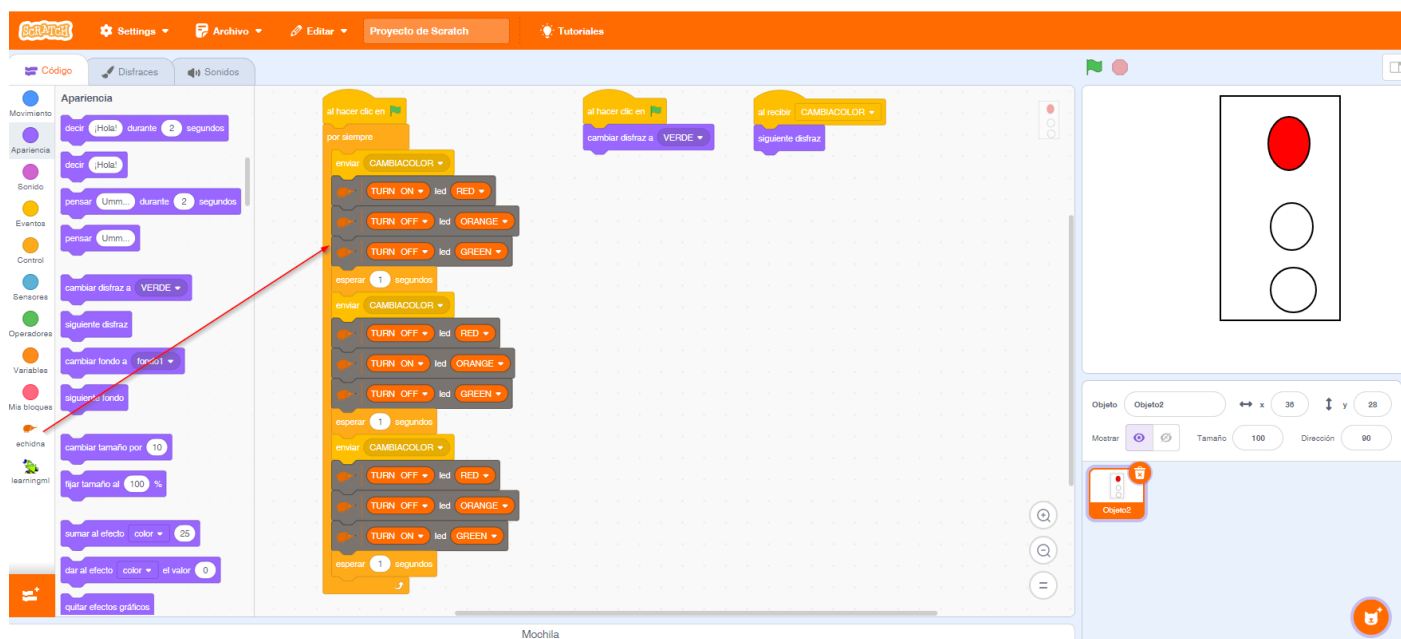


Es muy fácil :



Código

el siguiente código (que es igual al del mBlock menos que EchinaScratch tiene unas instrucciones especiales que lo hacen más fácil)

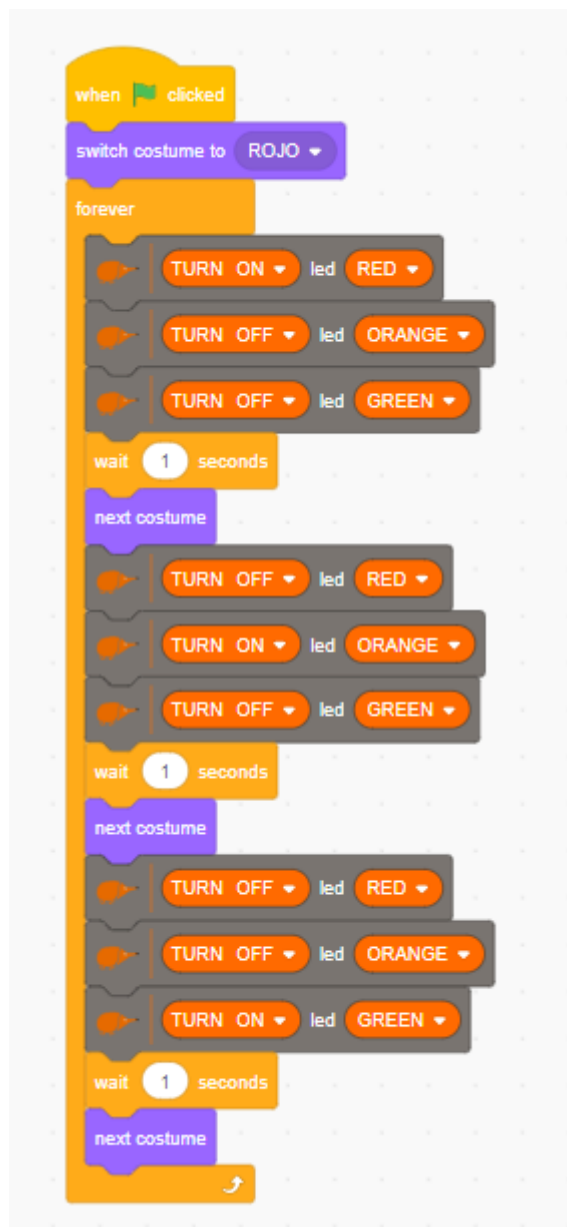




Si se hace el programa el en mismo objeto semáforo, se puede hacer el programasin la instrucción **ENVIAR MENSAJE**

ESTA ES LA GRAN DIFERENCIA CON mBlock PUES EN MBLOCK NO HAY INSTRUCCIONES ESPECIALES PARA ECHIDNA, POR LO QUE HAY QUE CREAR UN OBJETO ARDUINO O UN OBJETO ECHIDNA COMO VEREMOS MÁS ADELANTE

Con Echidna Scratch NO HACE FALTA todo se hace en la misma ventana y objeto



Resultado



<https://www.youtube.com/embed/bSuFmiVNfVU>

Revision #14

Created 27 November 2024 20:01:08 by Javier Quintana

Updated 24 January 2025 11:02:12 by Javier Quintana